PlayStation

PLAYING MANUAL

WILD ARMS 2nd IGNITION®



For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

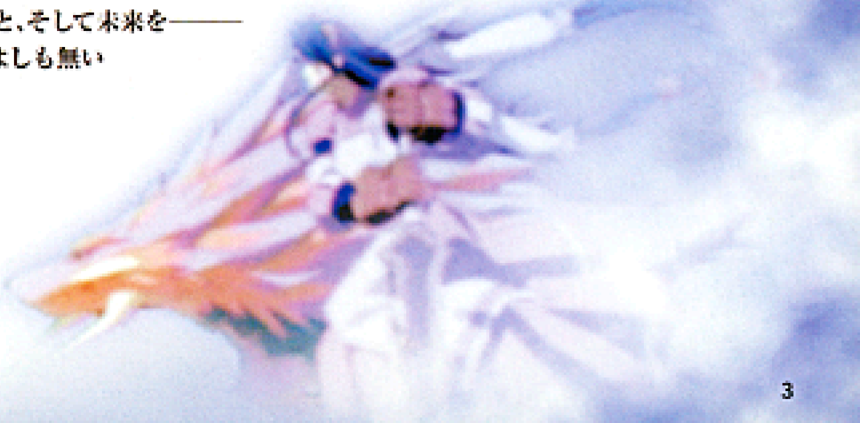
SCPS 10089 ~ 10090

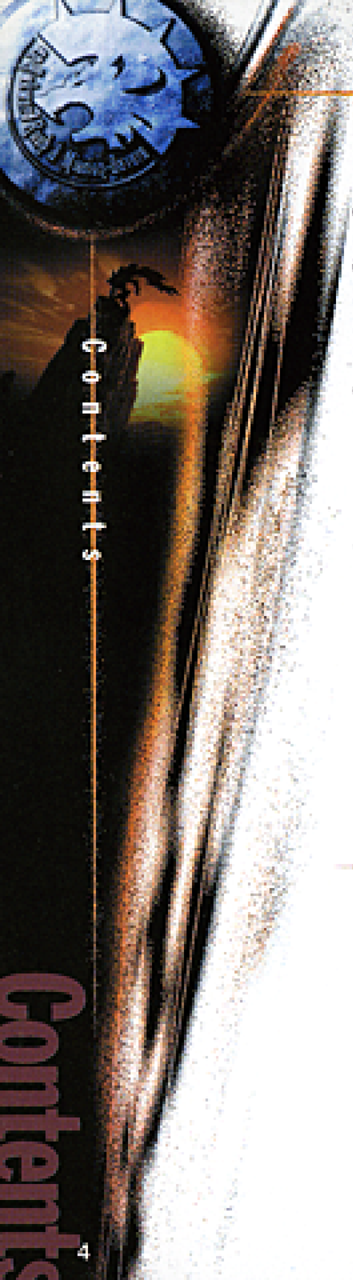
【お問い合わせ】(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター TEL 03-3475-7444
※ゲームの内容や裏技等に関するご質問にはお答えできません。
予めご了承ください。

かつて、ファルガイアを焔の朱に染めた災厄があったという
地より伸びた焔は、天を焦がし
星の未来すら焼き尽くさんと渦を巻く
存亡の危機にさらされる人類がすがった
たったひとつの可能性、「**剣の聖女**」
名も無き下級貴族の娘として生まれた彼女は
ガーディアンブレード「**アガートラーム**」の呼び声に導かれ
立ち上がるすべもなかった人々は
聖女の剣のひとふりに希望を託し、未来を信じる

剣を手にして7日目の夜———
光の奔流にのみこまれ、すべての焔の災厄とともに
聖女はファルガイアから消滅する
大地に深く突き立った
「**アガートラーム**」を残して・・・

———時は流れる
ガーディアンブレード「**アガートラーム**」は
いつしか権勢の象徴として扱われ
剣の聖女の戦いは、どこにでもある
ありふれた伝承のひとつとして人々の心に残っている
だが人は、ありふれた過去の伝承が
現在に意味すること、そして未来を———
知るよしも無い





目次



Contents

コントローラの使い方

コントローラの操作方法を説明します。フィールド画面とメニュー／戦闘画面では、使用するボタンが変化します。ここでは初期状態の設定での各ボタンの機能を説明しておりますが、「システム」メニュー（→P.27）の「コントローラわりあて」で、機能の割り当てを任意に変更することができます。なお、本書ではアナログコントローラの図を用いて説明しておりますが、通常のコントローラでの操作も同様となります。

※このゲームは振動機能およびアナログモードには対応しておりません。

アナログコントローラ





コントローラ

Controls

フィールド画面での使用法

方向キー	キャラクターの移動に使います。画面内を上下左右のほか、斜め方向に移動させることができます。
△ボタン	メニュー画面を開きます。
○ボタン	人と会話したり、対象物を調べることができます。ダンジョン内などでさまざまな仕かけを解く場合にも利用します（→P.12）。また、押しっぱなしにするとキャラクターがダッシュで移動します。
□ボタン	キャラクターのグッズを使用します。また、サーチシステム（→P.11）を作動させることができます。
L1ボタン	フィールドの視点を右方向に回転させます。
R1ボタン	フィールドの視点を左方向に回転させます。
STARTボタン	操作キャラクター、及び使用するグッズを変更します。
SELECTボタン	全体マップ（→P.10）を切り替えます。

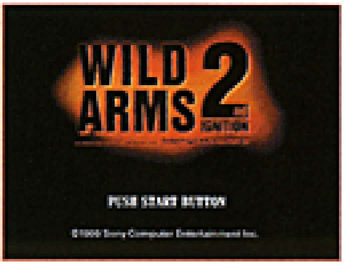
メニュー／戦闘画面での使用法

方向キー	項目選択の際に、使用する項目までカーソルを移動させます。
△ボタン	各項目やアイテム・技の効果等の説明を表示する、ヘルプメッセージを開きます。
○ボタン	選択した項目を決定します。
×ボタン	選択した項目をキャンセルします。



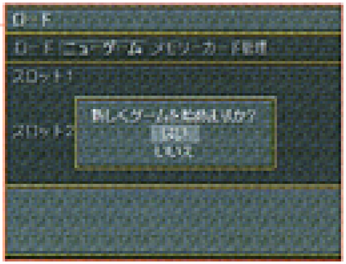
ゲームの始め方

1 ゲームの起動



プレイステーション本体のオープンボタンを押してディスクホルダーを開け、『ワイルドアームズ2ndイグニッション』のDISC 1をセットしてください。
ディスクホルダーを閉めて本体の電源を入れるとロゴ及びタイトル画面が表示され、準備完了となります。

2 最初から始める場合



タイトル画面でSTARTボタンを押すとオープニングメニューが開きます。ここで『ニューゲーム』を選択すると『新しくゲームを始めますか？』というメッセージが表示されますので、「はい」を選んでください。
本作品はCD-ROM2枚組となっておりますが、新しくゲームを始める場合はDISC 1からのスタートになります。DISC 1のストーリー終了時にはCD-ROMの交換メッセージが表示されますので、本体の電源を切らずにディスクホルダーを開けてDISC 2と交換してください。

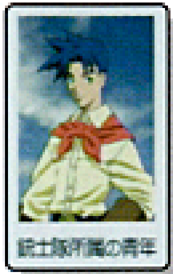
3 前回の続きから始める場合



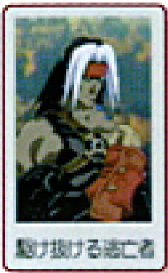
以前にセーブしたデータが入っているメモリーカードと、プレイしていたCD-ROMを本体にセットして起動したのち、オープニングメニューで『ロード』を選択してください。メモリーカード内のセーブデータが表示されますので、プレイを再開するデータを選んで決定します。オープニングデモが流れたあと、前回のセーブ時からの続きを楽しむことができるようになります。なお、オープニングデモはSTARTボタンを押すと省略することができます。

4キャラクターの選択（マルチオープニング）

ゲームをスタートするとキャラクター選択画面が表示されます。本作品では、アシュレー、リルカ、ブラッドの3人の中から好きなキャラクターを選んで、ゲームをスタートすることができます。
1人のキャラクターの旅立ちのエピソードを終えたら、次のキャラクターを再度選ぶ、という流れになっています。
アシュレー、ブラッド、リルカの順に難易度が高くなっていますので、初めてプレイする場合はアシュレーを選ぶとよいでしょう。



アシュレー



ブラッド


リルカ

＊キャラクターの詳細はP.38～をご覧ください。

名前の入力

ゲーム中には、プレイヤーが任意に名前を変更できるキャラクターが存在します。
名前は最大で8文字まで入力することができます。
方向キーで文字を選択して◎ボタンで決定していきましょう。入力が終わったら「OK」を選んで◎ボタンを押してください。



A 現在入力されている名前です。L1／R1ボタンで、1文字ずつ送ったり戻したりできます。

B 選択できる文字です。

C 選択できる文字種を切り替えます。文字種はひらがな、カタカナ、アルファベット及び数字のいずれかを選べます。

D →は入力を1文字送ります。←は入力を1文字戻します。

E 名前をデフォルトの状態に戻します。

F 入力した名前を決定して、名前入力画面を終了します。

メモリーカードの使用について

メモリーカードを使用するとゲームのプレイデータを保存することができます。メモリーカードを使う場合は、本体のスロット（メモリーカード差込口）1か2のどちらかに別売りのメモリーカードを挿入してください。本作品ではセーブデータ1つにつき、メモリーカードの記録用ブロックを1つ使用します。セーブ方法についてはP.19を参照してください。なお、オープニングメニュー画面の「メモリーカード管理」では、セーブデータのコピーと削除ができるようになっています。

フィールドの歩き方

1フィールド画面の見方

フィールドの視点は、L1／R1ボタンを使って360度方向に回転させることができます。ある場所をさまざまな角度から見ることによって、見えにくい通路やスイッチを発見することができます。フィールド上には常に方向を示すコンパスが表示されており、赤い針が向いている方角が北になります。入り組んだダンジョン内などでは、方向感覚を保つためにコンパスで方角を確認しながら進むとよいでしょう。



コンパスの向き



L1ボタン➡右へ回転　R1ボタン➡左へ回転



全体マップを見るには

世界全体のマップを見るには、冒険中に入手できる、あるアイテムが必要となります。
アイテムを手に入れると、アウトフィールド上でSELECTボタンを押すことによって、マップの表示内容を切り替えることができるようになります。



2フィールドでの移動

キャラクターは方向キーの操作で、斜め方向を含む8方向に歩いて移動させることができます。
また、冒険を進めていくと、ホバークラフトなどの移動手段を手に入れることがあります。ファルガイアのどこかには、大空を自由に飛行できる乗りものなども存在するようです。



サーチシステムについて

町やダンジョン以外のアウトフィールドでは、□ボタンで「サーチシステム」を使うことができます。
所在が明らかになっていない町やダンジョンは、この「サーチシステム」で発見していきます。新たな地名についての情報は、人びととの会話や看板などから得られます。おおよその場所の見当がついたら、移動しながら□ボタンで調べて目的地を探しあててください。
また、「サーチシステム」を使うと、地面に落ちているアイテムなどを入手することもあります。



町／ダンジョン等への入り方



「サーチシステム」の光の範囲内に目的地が入った場合、フィールド上に建物が出現します。



キャラクターが建物の方向に向いて隣接すると、画面上に場所名が表示されます。



場所名が表示されている段階で○ボタンを押すと、内部に入ることができます。

3キャラクターのアクション

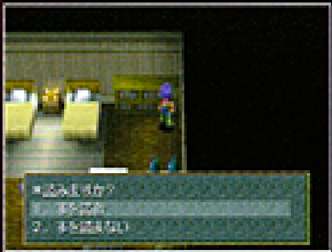
町やダンジョンなどのインフィールドでは、キャラクターはさまざまなアクションを行うことができます。
町では情報やアイテムを得るために、ダンジョンでは張りめぐらされた仕かけや謎を解くために、いろいろなアクションを試し、利用していきましょう。





会話する

話したい相手の方向を向いて接触し、Ⓐボタンを押します。メッセージが表示されたウインドウの下部中央に▼が出た状態で、ⒶボタンかⒷボタンを押すと、続くメッセージを見ることができます。



調べる

調べたい物の方向を向いて接触し、Ⓐボタンを押します。看板などの文字を読んだり、宝箱を開けることができます。民家のタルなどを調べると、思わぬアイテムを発見することもあります。



ダッシュ

Ⓑボタンを押しっぱなしにすると、キャラクターが前方にダッシュ移動します。Ⓑボタンをはなすと減速して停止します。ダッシュ中は方向転換ができないので、落下の危険がある場所での多用は控えましょう。



とびおりる

段差がある床のふちなどでキャラクターが落下しかかる、"おっとっと"の動作中にⒶボタンを押します。また、ダッシュ移動したままでふちに向かって進んだ場合も、とびおりることができます。

Way of Moving

グッズの使用について

崩れる床や閉ざされた扉など、ダンジョンには多種多様なトラップが用意されています。一筋縄ではいかない仕かけは、各キャラクターのグッズを用いて作動／解除しましょう。





※各キャラクターのグッズの説明はP.38～をご覧ください。



物を持つ

木箱などに向かって◎ボタンを押すと、種類によっては持ち上げることができます。中には持ち上げられない物もあるので、見慣れない障害物などがあったら、いろいろと試してみてください。



物を投げる

物を持ち上げた状態で◎ボタンを押すと、持った物を前方に放り投げることができます。道をふさぐ木箱などをどける場合に活用しましょう。投げてこわした物の中からアイテムが見つかることもあります。



物を押す

箱や石像などに向かって◎ボタンを押すと、キャラクターがつかむ動作を取ることがあります。その状態で方向キーをキャラクターの進行方向に押せば、つかんだ物を押しながら移動することができます。

物を引っぱる

箱や石などに向かって◎ボタンを押すと、キャラクターがつかむ動作を取ることがあります。その状態で方向キーを進行方向と反対側に入れると、つかんだ物を引っぱりながら移動することができます。





町の中での行動

1 情報の収集

町の人びとと会話することによって、物語を進めていくうえで重要となる、次の目的地やアイテムなどに関する情報が入手できます。
会話の内容によっては選択肢が発生することもあります。選択肢が発生した場合は、方向キーの上下で返答するメッセージを選んで◎ボタンで決定してください。





イベント

人びとと会話すると、相談事を持ちかけられたりするイベントが発生することがあります。一見して物語に関係なく見えるイベントも、後になって影響してきたり、お礼にアイテムをもらえることもありますので、こころよく引き受けましょう。



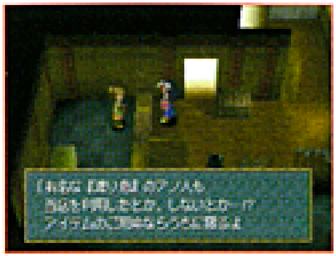
町／ダンジョンの情報

発見していない町やダンジョンなどの場所の情報は、会話で得られる場合がほとんどです。人びとのメッセージは会話する時期によって変化していきますので、久しぶりに訪れた町では、前に一度話したことのある相手にも再度話しかけてみましょう。



2 各施設の利用

町にはさまざまなお店が存在します。
次の冒険に旅立つ前に必要な物を買いそろえたり、
体力の回復をはかることができます。





武器・防具・アイテム屋

キャラクターが装備する武器や防具、
戦闘中や移動中に使用できるアイテムを売っています。
また、不要な装備品やアイテムの買い取りもしてくれます。

品ものを売買するには

1. お店の店員に話しかけます。
   商品のリストが表示されます。
2. 品ものを購入する場合は「かう」、
   売却する場合は「うる」を選択します。
3. 品もののリストの中から購入
   または売却するものを選びます。
4. 選択した品ものをいくつ購入
   または売却するかを入力します。
5. 店員が合計金額を告げるメッセージが
   表示されますので、決定する場合は
   「はい」を選択してください。
   「いいえ」を選択すると品ものの選択を
   やり直すことができます。

画面の見方



A 品ものを選択した状態で◎ボタンを押すと、
品ものについての説明が表示されます。

B 品ものを購入するか売却するかを選びます。

C 「かう」を選択した場合はお店の商品と
価格が表示されます。
「うる」を選択した場合は、売却可能なパーティの
所持品と価格が表示されます。

D パーティの所持金です。

E 購入または売却する品ものの個数です。
方向キーの右を押すと個数がプラス、
左を押すと個数がマイナスされます。
方向キーの上を押すと10ずつ個数がプラス、
下を押すと10ずつ個数がマイナスされます。

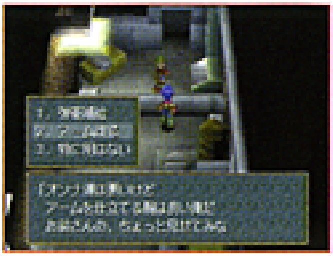
F 購入または売却する合計金額です。

G 選択した品ものをパーティがすでに
所持している場合、その個数が表示されます。

H 武器・防具を選択した場合、
装備後のキャラクターのパラメータが表示されます。

アーム改造屋

アシュレーやブラッドが使用する特殊な武器「アーム」を改造して、パワーアップさせることができます。また「アーム」を使用する際に必要な弾薬を補給することもできます。



アームを改造するには

1. お店の店員に話しかけると、弾薬補給をするかアームの改造をするかを聞かれますので、「アーム改造」を選択します。
2. アームを改造するキャラクターを選択します。
3. アームのリストが表示されますので、改造するアームを選択します。
4. アームのどの部分を改造するかを選択します。
   ATP（アタックポイント）
   HIT（命中率）
   BLT（装弾数）
   の中から選んでください。
5. アームの改造にかかる費用が表示されます。改造する場合は◎ボタンで決定してください。改造するたびにアームのレベルが1ずつ上がります。
   アームのレベルが10になると、それ以上の改造はできなくなります。

画面の見方

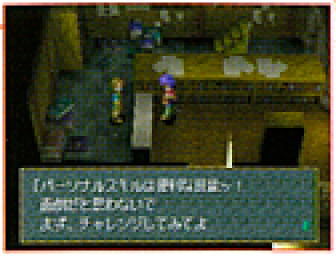


- **A** アームを改造するキャラクターが表示されます。
- **B** パーティの所持金です。
- **C** 改造にかかる金額が表示されます。
- **D** アームの性能を表わすグラフです。
- **E** 改造する対象のリストです。
- **F** アームの現在のレベルです。
- **G** アームのアタックポイントです。数値が大きくなるほど、攻撃力が高くなります。
- **H** アームの命中率です。数値が大きくなるほど、攻撃の命中率が高くなります。
- **I** アームの装弾数です。



パーソナルスキル屋

パーソナルスキルと呼ばれるさまざまな技能をつけて、キャラクターをカスタマイズすることができます。パーソナルスキルをつけるには、PS（パーソナルスキル）ポイントが必要になります。
PSポイントはキャラクターのレベルが上がるごとに、1ポイントずつたまっていきます。



パーソナルスキルをつけるには



店員に話しかけたあと、パーソナルスキルをつけたいキャラクターを選択します。スキルのリスト及び、選択したキャラクターのPSポイントが表示されます。



つけたいスキルを選択します。画面の右上にスキルの取得に必要なポイントが表示されますので、キャラクターのPSポイントの範囲内で選んでください。



スキルを決定する場合は「はい」を選んでください。取得したスキルは、横に赤い表示灯がつきます。なお、一度つけたスキルは二度と外せませんのでご注意ください。

付加できるパーソナルスキルの一例

HPかいふく	フォースレベルがアップするたびにHPが回復する
パラメータアップ	フォースレベルがアップするたびにパラメータが上昇する
クリティカル	クリティカルヒットの発動率が上昇する
HPてんかん	バトル終了時のFPをHPに転換して回復する
ひんしじオートガード	瀕死状態になると自動的に防御体勢をとる
ぶつりこうげきアップ	物理攻撃で敵に与えるダメージを増加する
ぶつりぼうぎょアップ	敵の物理攻撃で受けるダメージを軽減する
どく・もうどく	毒・猛毒状態に対する耐性が上昇する
こんらん	混乱状態に対する耐性が上昇する
せきか	石化状態に対する耐性が上昇する





マジックギルド

リルカが使用する魔法を作成することができます。ファルガイアの世界では、4つの紋章を組み合わせて魔法をあみだすことができるのです。マジックギルドにはレベルがあり、レベルの高いギルドではより強力な魔法が作成できるようになります。



組み合わせに使う紋章（クレスト）



魔法を作るには“クレストグラフ”が必要

魔法の作成には、組み合わせた紋章を記録するクレストグラフというアイテムが必要になります。クレストグラフはダンジョン等の宝箱などから入手することができます。1枚のクレストグラフには1つの魔法を描き込むことができます。また、作成した魔法を分解して、新たな魔法を描き込むことも可能です。

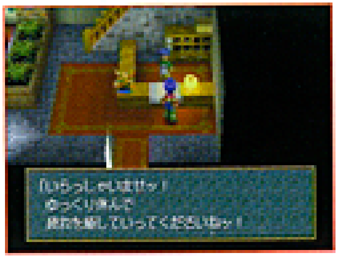
魔法を作成／分解するには

1. クレストグラフを所持している状態で、ギルド員に話しかけます。
2. 魔法を新たに作成するか、すでに描き込んでいる魔法を分解するかを選択します。
3. 魔法を作成する場合は、記録するクレストグラフを選択したあと、描き込む紋章を選んでください。魔法を分解する場合は、現在所持している魔法のリストが表示されますので、分解したい魔法を選んでください。魔法を分解するとクレストグラフに戻すことができます。
4. 作成する魔法を選ぶと、「それでは描き込みます。よろしいですね？」という確認のメッセージが表示されます。決定する場合は「はい」を選択してください。
5. 作成した魔法には名前をつけることができます。名前入力の仕方についてはP.9を参照してください。なお、すでに名前を決定した魔法でも、マジックギルドの「なまえへんこう」を選ぶと、好きな名前に再度変更することができます。

画面の見方



- **A** 魔法を作成するか分解するか、名前を変更するかを選択します。
- **B** 入手しているクレストグラフの枚数が表示されます。
- **C** 組み合わせる紋章が表示されます。
- **D** 所持している魔法が表示されます。マークのついた組み合わせは現在所持している魔法です。組み合わせが空欄のところは、その魔法を所持していないということになります。
- **E** 組み合わせた紋章で作成される魔法名が表示されます。



宿屋

宿屋に宿泊すると、パーティ全員のHPとステータス異常が完全に回復します。利用する場合は宿屋のカウンターにいる人物に話しかけてください。なお、宿泊にかかる料金は宿屋や人数によって異なります。

弾薬の補給について



「アーム」の残弾数は宿屋での宿泊では回復できませんので注意してください。
弾薬はアイテムの「バレットチャージ」」を使うか、「アーム改造屋」で「弾薬補給」を選ぶと充填することができます。なお、弾込めだけをしてくれる専門の商人もいます。
弾薬の補給には料金が発生します。



セーブサービス

町の中には、話しかけると冒険の記録をメモリーカードに記録してくれる人物がいます。そこで「セーブする」を選ぶとセーブデータ画面が開きます。方向キーでセーブするブロックを選び、決定してください。セーブ後は「続行する」を選ぶと、ゲームの続きに戻ります。「中断する」を選んだ場合は、デモが流れて終了となりますので本体の電源を切ってください。
「セーブしない」を選ぶと、そのままゲームの続きに戻ることができます。



町では青い服を着た女性がセーブを行ってくれます。新たな冒険に旅立つ前には、必ずデータを記録しておくことをおすすめします。



ダンジョン内では、「不思議な石碑」でセーブすることができます。石碑に隣接して◎ボタンを押すとセーブのメッセージが表示されます。



メニュー画面の利用方法

メニュー画面では、パーティの状態を確認したり、所持しているアイテムを使用したりすることができます。戦闘時以外の画面で△ボタンを押すとメインメニューが開きます。

1 メインメニューの見方

実行できるメニューコマンドが表示されます。メニューコマンドについてはP.21～P.27を参照してください。

メニューコマンド

キャラクターの状態

キャラクターの現在のLV、HPなどの状態が表示されます。



コンティニューできる回数

コンティニューできる回数が表示されます。『1ギミルコイン』というアイテムを所持している場合、戦闘でパーティが全滅してもコンティニューして再戦することができます。

現在選択されているグッズ

現段階で選択しているグッズ名が表示されます。

パーティの所持金

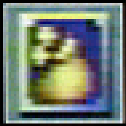
現在の所持金が表示されます。ファルガイアでは"ギャラ"という通貨単位が採用されています。

現在までのプレイ時間

今までプレイした時間がトータルで表示されます。

2メニューコマンドの使い方

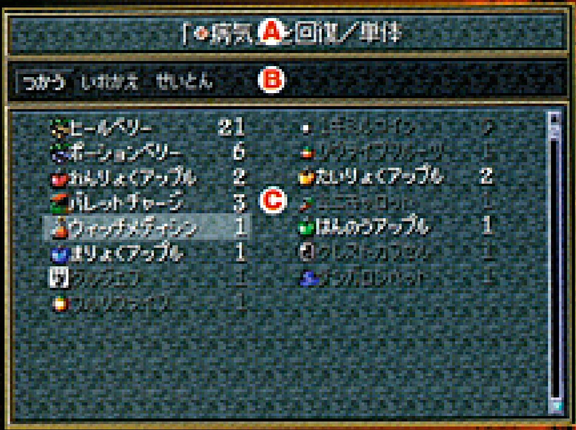
ここでは各メニューコマンドの使用方法を紹介していきます。
冒険中、ひんぱんに利用することになるコマンドですので、しっかり覚えておきましょう。



アイテム

所持しているアイテムを使用したり、整理することができるコマンドです。HPが減少したり、ステータスに異常をきたしたキャラクターがいる場合は、アイテムを使って早めに回復させるようにしましょう。

画面の見方



A アイテムを選択して◎ボタンを押すと、効果についての説明が表示されます。

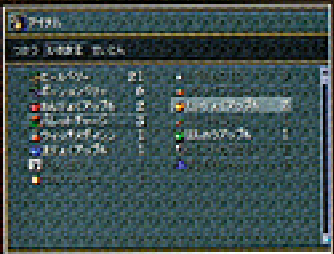
B 3つのアイテムコマンドが表示されます。各コマンドについては下記を参照してください。

C パーティが所持しているアイテムのリストが表示されます。暗い文字で表示されているアイテムは、その時点では使用できないアイテムです。



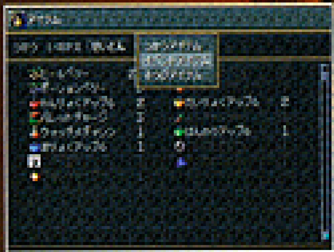
つかう

アイテムを使用します。使うアイテムを方向キーで選択したあと、キャラクターに使う場合は、どのキャラクターに使用するかを決定してください。



いれかえ

アイテムの配置をいれかえます。配置しなおしたいアイテムを選んでから、移動先を選んで◎ボタンを押してください。



せいとん

アイテムリストの並び順を種類別に変更できます。上部に配置したいアイテムの種類を選んで決定してください。

そうび

キャラクターに武器や防具などを装備させるコマンドです。宝箱などから現在の装備品よりも優れた装備品を入手した場合は、このコマンドで装備させましょう。

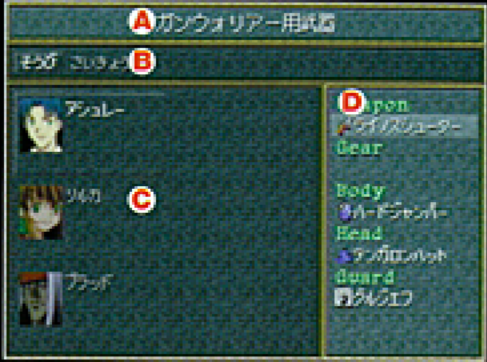
A 項目を選んで◎ボタンを押すと、ヘルプメッセージが表示されます。

B 装備コマンドが表示されます。

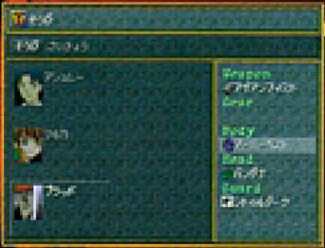
C 装備させるキャラクターが表示されます。

D 装備できる部位と現在の装備品が表示されます。

画面の見方



装備の仕方



「そうび」を選んだあと、装備させたいキャラクターを選択し、どの部位に装備させるかを決定します。



選択した部位に該当する装備品のリストが表示されますので、装備させたい品を選んでください。



選択した品を装備したあとのパラメータが表示されます。決定する場合は◎ボタンを押してください。

装備できる部位

Weapon	武器を装備させることができます。
Gear	特殊アイテムを装備させることができます。
Body	身体に防具を装備させることができます。
Head	頭部に防具を装備させることができます。
Guard	ガーディアンの力を宿すアイテム、ミーディアムを装備することができます。ミーディアムを装備すると、戦闘時にカスタムコマンド(→P.36)が使えるほか、特定のパラメータをアップさせることができます。

最強装備にする

コマンドの「さいきょう」を実行すると、所持している装備品の中から最強の品をキャラクターに自動的に装備させることができます。「さいきょう」で装備できる部位は、Weapon／Body／Head のみです。

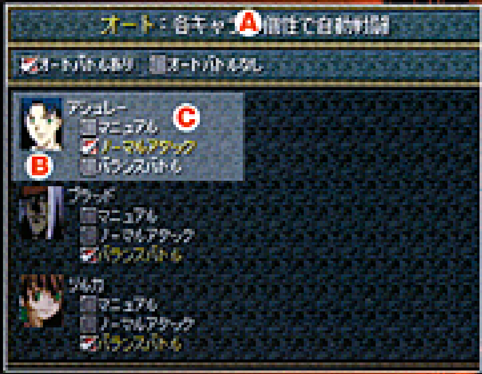
Menu



オート

戦闘時のキャラクターの行動傾向を設定します。「オートバトルあり」にすると、キャラクターは自動で戦闘します。敵やパーティの状態に合わせて、キャラクター各自の判断で自動的に戦わせたり、プレイヤーが指示を入力できるようにしたりと使い分けましょう。

画面の見方



A 各コマンドを選択して◎ボタンを押すと、ヘルプメッセージが表示されます。

B 行動を指示するキャラクターです。

C オートバトルで指示できるコマンドです。現在選択しているコマンドは黄色い文字で表示されます。

オートコマンドの種類



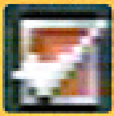
マニュアル

戦闘コマンドを毎回プレイヤーが入力して戦います。ゲーム開始時はこの設定になっています。



ノーマルアタック

キャラクターが自動的に戦闘を行います。コマンドの「攻撃」(→P.31)のみを実行します。



バランスバトル

キャラクターが自動的に戦闘を行います。各キャラクターが特性を活かして戦っていきます。

初期設定はマニュアル

オートコマンドの初期設定は、どのキャラクターもマニュアルになっています。
戦闘に慣れてきたところで、ノーマルアタックやバランスバトルに設定してみましょう。
なお、オートバトルは戦闘中に⊗ボタンを押すとターン終了後にコマンド入力が可能になります。





ステータス

パーティ内のキャラクターのステータスを確認することができます。「ステータスをみる」を選択したあと、方向キーでステータスをチェックするキャラクターを選んでください。

画面の見方



A 項目を選んで◎ボタンを押すと、ヘルプメッセージが表示されます。

B キャラクターの基本ステータスが表示されます。

C キャラクターの装備品が表示されます。

D キャラクターの各能力が表示されます。方向キーの左右で項目のページを切り替えることができます。表示される能力はパラメータ、パーソナルスキル、オリジナルパワー、フォースアビリティ、カスタムコマンドの5種類です。

基本ステータス



なまえ	キャラクター名です。
クラス	キャラクターの職業です。
LV	キャラクターのレベルです。 一定の経験値がたまるとレベルはアップします。
HP	キャラクターの体力値です。 戦闘中にHPがゼロになると戦闘不能になります。 右の数値が最大値、左の数値が現在の値です。
FP	キャラクターの精神力値です。 FPは戦闘時にオリジナルパワーを使う際に必要となります。 詳細はP.32を参照してください。
EXP	現在までの経験値です。 経験値は戦闘で敵を倒すたびに入手できます。
NXT	次回レベルアップするために必要な経験値です。

メニュー画面で表示されるステータス

メインメニューでは簡易ステータスが表示されます。表示される項目は、キャラクター名、HP、FP、現在のレベル、次回レベルアップに必要な経験値の5項目です。

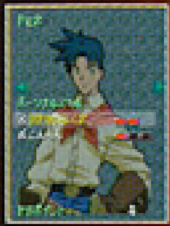


pg1 パラメータ



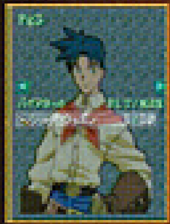
STR	キャラクターの力を表します。数値が高いほど腕力が強くなります。
VIT	キャラクターの体力です。数値が高いほど身体が頑健になります。
SOR	キャラクターの魔力値です。数値が高いほど魔法の威力が強くなります。
RES	キャラクターの反応値です。数値が高いほどすばやく行動することができます。
ATP	キャラクターの攻撃力です。数値が高いほど敵に与えるダメージが大きくなります。
DFP	キャラクターの防御力です。数値が高いほど敵から受けるダメージが少なくなります。
MGR	キャラクターの魔法抵抗力です。数値が高いほど魔法で受けるダメージが少なくなります。
PRY	キャラクターの回避率です。数値が高いほど敵の攻撃を避けやすくなります。
LCK	キャラクターの運です。WORSTからBESTまで5段階あります。クリティカルヒットや先制攻撃などの確率に影響します。

pg2 パーソナルスキル



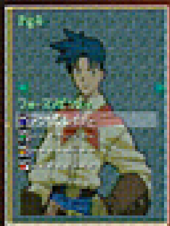
キャラクターが会得しているパーソナルスキルが表示されます。欄のいちばん下には、現在のPSポイントが表示されます。

pg3 オリジナルパワー



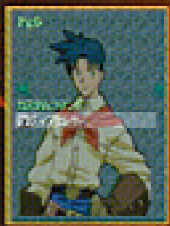
キャラクターが会得しているオリジナルパワーが表示されます。オリジナルパワーについてはP.32～を参照してください。

pg4 フォースアビリティ



キャラクターが会得しているフォースアビリティが表示されます。フォースアビリティについてはP.32～を参照してください。

pg5 カスタムコマンド



キャラクターが装備するミーディアムに応じたカスタムコマンドが表示されます。カスタムコマンドについてはP.36を参照してください。



フォーム

パーティの隊列を変更します。パーティはフォワード（前衛）とバック（後衛）に分かれており、戦闘時にはフォワードに配置したキャラクターが参戦することになります。戦闘で勝利すると、バックに配置されているキャラクターも、フォワードのキャラクターと同じぶんだけ経験値を入手することができます。

画面の見方



A 「いれかえ」を選ぶと、キャラクターを個別に配置することができます。
「パーティいれかえ」を選ぶと、フォワードとバックのキャラクターがまるごと交代します。

B フォワードに配置されているキャラクターが表示されます。

C バックに配置されているキャラクターが表示されます。

メンバー交代の仕方

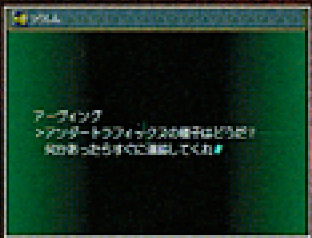
「いれかえ」を選び、配置を代えたいキャラクターを方向キーで選択します。移動先を選んで◎ボタンを押すと、キャラクターが交代します。なお、パーティ内のキャラクターが1名の場合は、配置を代えることはできません。





つうしん

通信機を使って協力者と連絡を取ることができます。ゲーム開始時は使用できませんが、物語を進めていくとコマンドを選択できるようになります。有益な情報が得られるので、こまめに利用してみましょう。





システム

コントローラのボタン配置やウィンドウ表示などの、
システム設定を変更することができます。

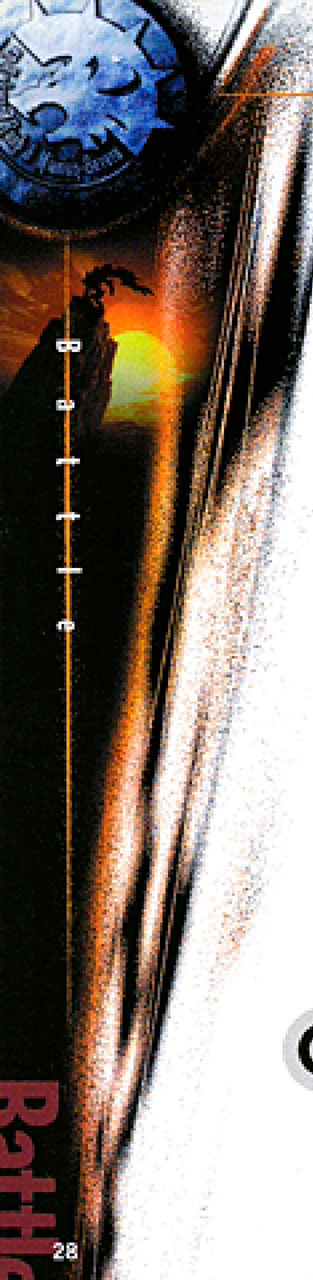


コントローラわりあて	ボタンの設定を変更できます.使いやすいように配置を変更し、 決定する場合は「ほぞんしゅうりょう」を選んでください。 元の設定にもどす場合は「デフォルトにもどす」を選択してください。
サウンド	音響設定ができます.「ステレオ」か「モノラル」のどちらかを選べます。
コンパス	フィールドマップ上でコンパスを表示するかどうかを設定します。 「あり」を選ぶとコンパスが表示されます.「なし」を選ぶとコンパスが表示されなくなります。
モーションビュウ	戦闘時のカメラの動きを設定します.「なし」を選ぶと,戦闘時の視点が固定されます。
バトルコマンド	戦闘時のコマンド入力方式を切り替えます。 「ニュートラル」にすると,項目選択時に方向キーを押し続けて コマンドを決定するようになります.「こてい」を選ぶと、 方向キーを離しても選択した項目からカーソルが移動しなくなります。
カーソルいち	カーソルのシステムを変更します.「もどす」を選ぶと,メニュー画面などにおいて、 毎回カーソル位置がコマンドの上部に移動します。 「きおく」を選ぶと,前回使用したコマンドの位置にカーソルが戻ります。
がめんいち	モニターの表示位置を調整します.方向キーで位置を調整し,決定する場合は◎ボタンを押してください。
スクリーンセーバー	長時間にわたって同じ画面を表示し続けると発生するモニターの 焼きつきを防ぐ,スクリーンセーバーの機能を設定できます。 「あり」を選択した場合,コントローラからの入力がないまま一定時間が経過すると,自動的にアニメーションを表示します。 ゲームを再開するときはコントローラのボタンを押してください。
ウインドウデザイン	ウインドウのデザインを変更することができます.A.B.C.Dの4つのタイプの中から好みのデザインを選び、 ◎ボタンで決定してください.また、「カスタム」を選ぶと,プレイヤーが任意に色を組み合わせることができます。
アイコンデザイン	アイコンのデザインを変更できます。 A.B.C.D.Eの5つのタイプの中から好みのデザインを選び、 ◎ボタンで決定してください。
ロード	セーブデータを読み込むことができます。 ◎ボタンを押すとセーブデータ画面が開きますので,ロードするデータを選択してください。

ウインドウのカスタマイズについて

ウインドウは,左上/左下/右上/右下の四隅の色を自由に変えることができます.色を変更したい部分を選び,R(赤),G(緑),B(青)の3色の中から好きな色を選んでください.各色の右に表示された数値が大きくなるほど,その色合いが濃くなります.数値は方向キーの上下で増減できます。





戦闘システム

1 戦闘の流れ

この章では戦闘の進め方を説明していきます。まずは戦闘時の一連の流れを把握しましょう。



①敵と遭遇

アウトフィールドやダンジョンを移動中に敵と遭遇すると、キャラクターの頭上に"！"マークが表示されて、戦闘画面へと切り替わります。



②行動の選択

キャラクターの行動を決定します。コマンド入力を終了すると戦闘が始まります。攻撃をせずに逃亡することもできますが、必ずしも成功するとは限りません。



③勝敗の決定

敵を全滅させれば勝利です。経験値やギャラ、アイテムなどが手に入ります。パーティの全員が戦闘不能になり、コンティニュー回数（→P.20）が残っていない場合は、ゲームオーバーとなります。

エンカウント キャンセルシステム

敵との遭遇時においてキャラクターの頭上に白地に黒の「！」マークが出現した場合、すかさず✕ボタンを押すと、戦闘をキャンセルすることができます。キャンセルが成功すると、戦闘画面に突入することなく逃げることができます。
なお、赤地に白の「！」マークが出現した場合は戦闘をキャンセルすることはできません。

回避可能



回避不可



ボス戦について

ボスと戦う場合は、本体以外に、手や足などといった体の部位が表示されることがあります。本体を倒せば戦闘は終了しますが、他の部位を先に倒した場合のほうが、入手できる経験値やギャラがアップします。
また、他の部位を倒していないと入手できないアイテムもあります。



2 戦闘画面の見方

戦闘画面で表示される項目を説明します。ここでしっかりと覚えておきましょう。



A 敵キャラクターのグラフィックです。

B 戦闘に参加している味方キャラクターのグラフィックです。

C 戦闘コマンドが表示されます。

D 戦闘に参加している味方キャラクター名です。

E 戦闘に参加している味方の各キャラクターのHPとFPが表示されます。

コマンドの選択について

戦闘はコマンド・アイコンを選択して進めていきます。十字型のコマンド・アイコンは方向キーに対応していますので、上下左右の操作で選択することができます。
戦闘に突入すると、まず右図の戦闘コマンド１が表示されます。
オート（→P.23）で「マニュアル」を選択している場合もしくは「オートバトルなし」に設定している場合は、戦闘コマンド１で「戦う」を選ぶと、右図の戦闘コマンド２が表示されます。

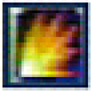
“戦う”を選ぶと



3 戦闘コマンド

各戦闘コマンドの効果を説明します。なお、コマンドを選択した状態で△ボタンを押すと、ウィンドウの上部にヘルプメッセージを表示させることができます。

戦闘コマンド1



戦う オート(→P.23)の設定に応じて、敵と戦闘を行います。「オートバトルあり」で「マニュアル」以外の指示を設定している場合は自動的に攻撃にうつります。
なお、オート戦闘中に△ボタンを押すと、戦闘コマンド1の表示にもどすことができます。





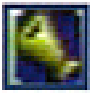
逃げる 戦闘状態から離脱します。
成功すると、戦闘画面からマップ画面へ切り替わります。失敗した場合は、背後から敵の攻撃を受けてしまいます。この場合、1ターン経過後に戦闘コマンド1が再度表示されます。



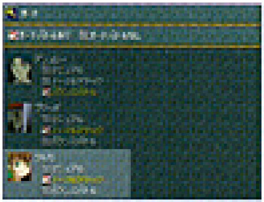


そうび キャラクターの装備を変更できます。
装備の仕方についてはP.22を参照してください。



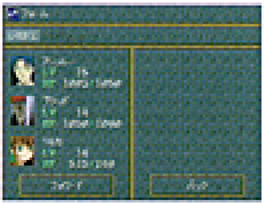


オート オートバトルの設定ができます。
設定の仕方についてはP.23を参照してください。





フォーム パーティの隊列を変更できます。
変更の仕方についてはP.26を参照してください。



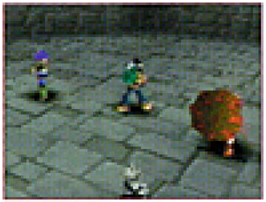
Battle

戦闘コマンド2

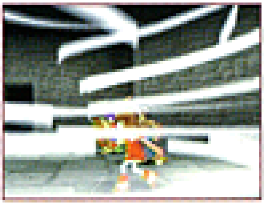
攻撃 装備している武器で直接攻撃を行います。コマンド選択後、攻撃する敵を方向キーで選び、○ボタンで決定してください。



防御 敵の攻撃をガードします。1ターンの間、敵から受けるダメージを軽減することができます。



オリジナルパワー キャラクター固有の特殊能力を使用します。コマンド選択後、能力を使う相手を決定します。
各能力の詳細についてはP.33～P.35を参照してください。



アイテム 戦闘中に使えるアイテムを使用します。選択するとアイテムリストが表示されますので、使用するアイテムとキャラクターを選んで決定してください。



カスタムコマンド 装備しているミーディアムの力を引き出すことができます。詳細についてはP.36を参照してください。

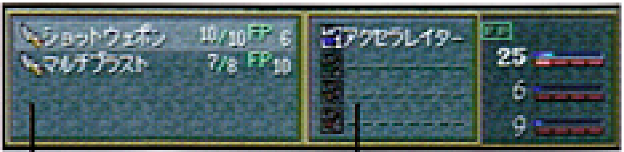


オリジナルパワーを使うには“FP”が必要

各キャラクターのオリジナルパワーを使用するには、一定量のFP(フォースポイント)が必要となります。詳細についてはP.32を参照してください。

5 オリジナルパワーとフォースアビリティ

キャラクターはそれぞれ、クラスに応じた特殊能力を持っています。
特殊能力はオリジナルパワーとフォースアビリティの２系統があり、どちらも戦闘中にのみ使うことができます。
戦闘コマンド２で「オリジナルパワー」を選択すると、右図の専用ウインドウが表示されます。



オリジナルパワー

キャラクターが会得しているオリジナルパワーのリストです。オリジナルパワーを使うには、FPまたは弾薬などが必要になります。能力の種類は冒険を進めるに従って増えていきます。

フォースアビリティ

キャラクターが会得しているフォースアビリティのリストです。
4段階のレベルがあり、冒険を進めていくと上位の能力を会得することができます。フォースアビリティを使用するとFPを消費します。

FPゲージの見方

オリジナルパワーの使用に必要となるFPは戦闘中、敵に攻撃したり、敵から攻撃を受けたりするたびに少しずつたまっていきます。
なお、戦闘終了時までに蓄積したFPは、次回の戦闘には持ちこせません。



A 現在のFPが数字で表示されます。

B 現在のFPがバーで表示されます。

C FPの量を、フォースアビリティに対応させた４つの段階に分けて表示してあります。
左からLv1→Lv2→Lv3→Lv4となっており、赤く点灯したレベルのフォースアビリティが使用可能であることを表わしています。

FPゲージのたまり方



攻撃をしたり受けたりするとFPが蓄積されます。防御している場合でもFPは加算されます。



フォースアビリティが使える状態までたまると、下のゲージが赤く点灯します。



たまったFPに応じたオリジナルパワーのコマンドが使用可能となります。

Ashley Winchester

アシュレーが使える技能

Ashley Winchester



バイアネット

アシュレーの得意武器である銃剣を使った特殊攻撃です。攻撃するには弾薬が必要となります。弾薬はアーム改造屋か弾込め専門の商人のところで補給するか、「バレットチャージ」というアイテムで充填できます。バイアネットで使える技は、ダンジョンの宝箱などから入手できる専用アイテムで会得することができます。



技名	効果
ショットウェポン	銃剣で敵単体を射撃する
マルチブラスト	特殊散弾で敵グループを攻撃する
ボルトファニング	射撃と斬撃のコンビネーションで敵単体を攻撃する
デッドオアアライブ	一定の確率で敵単体の生命活動を絶つ

フォースアビリティ

アクセラレイター
反応速度を高めて必ず先制行動します。このコマンドを入力後に行動を選ぶと、次ターンの始めに実行します。

コンバイン
装備しているミーディアムに応じたガーディアンを召喚することができます。

フルフラット
アームに装填された弾を全弾発射します。コマンドを入力したあと、使用するアームを選択してください。

アクセス
アシュレーの秘められた力を開放することができます。



リルカが使える技能

Riruka Eleniak

クレストソーサー



所持しているクレストグラフに描き込んだ紋章魔法を使うことができます。魔法の使用にはFPが必要になります。なお、魔法の作成についてはP.18を参照してください。

魔法名	効果	必要FP
ブレイク	地属性の魔法で敵単体を攻撃する	12
フレイム	火属性の魔法で敵単体を攻撃する	12
フリーズ	氷属性の魔法で敵単体を攻撃する	12
モーニングコール	味方1名の眠り状態を防止・回復する	10
ヒール	味方1名のHPを小回復する	5
マジックウェポン	味方1名の物理攻撃力をアップする	25
プロテクト	味方1名の魔法防御力をアップする	8
リヴァイブ	味方1名を戦闘不能状態から回復させる	20

フォースアビリティ

ミスティック
アイテムの隠し効果を発動させることができます。コマンド入力後に効果を発動させるアイテムを選択してください。

コンバイン
装備しているミーディアムに応じたガーディアンを召喚することができます。

エクステンション
魔法の効果範囲を拡大することができます。コマンド入力後に、使用する魔法を選択してください。

デュアルキャスト
魔法を続けて2回使うことができます。コマンド入力後に、使用する魔法を2回選択してください。

Brad Evans



ブラッドが使える技能 Brad Evans

ヘヴィアーム

重火器を使った特殊攻撃です。
攻撃するには弾薬が必要となります。
弾薬はアーム改造屋か弾込め専門の商人のところで補給するか、『バレットチャージ』というアイテムで充填できます。
ヘヴィアームで使える技は、ダンジョンの宝箱などから発見することができます。



技名	効果
リボルバーキャノン	小型グレネードを発射して敵単体を攻撃する
ABMプレデター	対怪獣ミサイルユニットで敵全体をランダム攻撃する
スカッドランチャー	携行式ミサイルランチャーで敵単体を攻撃する
マルドゥークゲイズ	衛星からの対地ビーム照射で敵グループを攻撃する

フォースアビリティ

ロックオンプラス
ヘヴィアームの威力を高めて攻撃を100％命中させます。コマンドを入力後に使用するアームを選択してください。

コンバイン
装備しているミーディアムに応じたガーディアンを召喚することができます。

ダブルアーム
ヘヴィアームの技を2回連続で使用できます。コマンド入力後に使用するアームを2回選択してください。

ブーストアタック
ヘヴィアームの力を暴走させて、攻撃力を3倍に高めます。コマンド入力後に使用するアームを選択してください。

5カスタムコマンド



カスタムコマンドを使用すると、キャラクターが装備しているミーディアムの能力を引きだすことができます。ミーディアムに宿るガーディアンの特性に応じて、さまざまな効果が発揮されます。

ミーディアムの効果例

比較的早い段階で入手できるミーディアムのカスタム効果を紹介します。
この他にもミーディアムは数種類存在し、冒険を進めていくと手に入れることができます。

地のガーディアン

グルジエフ



カスタムコマンド名●ディフェンサー
効果●敵の物理攻撃から仲間をかばいます。

水のガーディアン

シトゥルダーク



カスタムコマンド名●アナライズ
効果●敵のパラメータを解析して表示します。なお、ボスのパラメータは解析できない場合があります。

火のガーディアン

ムア・ガルト



カスタムコマンド名●スマッシュヒット
効果●通常の1.5倍の威力で敵単体を攻撃します。

風のガーディアン

フェンガロン



カスタムコマンド名●ビッグポケット
効果●敵が所持しているアイテムをゲットします。

6 キャラクターのステータス異常

戦闘で敵の攻撃を受けると、キャラクターがステータスに異常をきたすことがあります。ステータス異常攻撃はキャラクターにパーソナルスキル（→P.17）を付加することであるていど防げます。
異常をきたしてしまった場合は魔法かアイテムで回復しましょう。また、宿屋に宿泊しても回復できます。



異常ステータスの種類と回復アイテム

毒・猛毒
キャラクターのHPがじょじょに減少していきます。「アンチドーテ」を使うと回復できます。

病気
HPを回復することができなくなります。「ウィッチメディシン」を使うと回復できます。

忘却
戦闘で勝利しても経験値が入らなくなります。「おもちゃのハンマー」を使うと回復できます。

能力封印
オリジナルパワーが使用できなくなります。「バイオレットローズ」を使うと回復できます。

ダウンハーテッド
FPが1ずつしか上昇しなくなってしまいます。「げんきドングリ」を使うと回復できます。

混乱
キャラクターが操作不能になります。「やすらぎのかざぐるま」を使うと回復できます。

ナイトメア／スリープ
キャラクターが眠りこんでしまいます。魔法の「モーニングコール」で回復できます。

パラライズ
キャラクターの体が麻痺して動けなくなります。「カッパのなんこう」で回復できます。

石化
キャラクターが石化して戦闘不能になります。「ストーンクレンザー」で回復できます。

Characte



キャラクター紹介

Ash Wi



臨海都市タウンメリアの
銃士隊に所属する青年。
正義感あふれる強靭な意志の
持ち主で、緊急任務遂行部隊「ARMS」の
隊員に抜擢されたことを
きっかけに、ファルガイアの危機に
立ち向かっていく。
繊細そうな外見とは裏腹に、
大きな銃剣を自在に使いこなす
腕前を持つ。

アシュレー・ウィンチェスター



僕は小さい頃から憧れていたん

nchester





Personal Data

Name アシュレー･ウィンチェスター
Class ガンウォリアー
Age 19
Height 174cm
Birth Place タウンメリア
好きな英雄 レッド全般

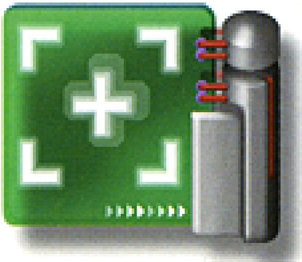
Character

アシュレーが使えるグッズ

スローナイフ

前方に向けてナイフを投げます。
ナイフは障害物に当たると
そのまま落下しますので、
わざと壁に当てて下に落とす
という使い方もできます。





トレジャーコール

周辺にあるアイテムを
探知することができます。
センサーの範囲内に
アイテムがあった場合、
点灯してその位置を
教えてくれます。

フォトスフィア

上方向に照明弾を撃ちます。
暗い場所などで使うと、
周囲を見渡せるようになります。
また、高所にあるスイッチなどを
押すことができます。



…みんなを守る英雄ってやつに…

キャラクター紹介

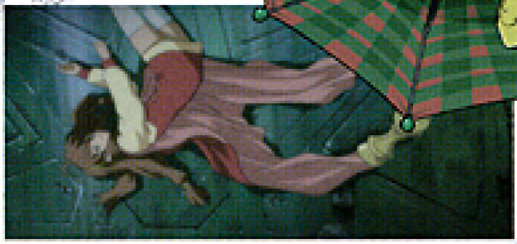
Riruka Ele

Character



駆けだしの魔女っ子。
ドジで方向音痴でおっちょこちょいだが、
底ぬけに明るい前向きな性格で、
パーティのムードメーカー的存在。
幼い頃から、なにかと優秀だった姉に
ひそかなコンプレックスを抱いており、
姉を超える魔法使いになるべく、
日々奮闘しつづけている。

リルカ・エレニアック



わたし…『エレニアックの魔女っ子』と呼

Character

enial



Personal Data

Name リルカ・エレニアック
Class クレストソーサレス
Age 14
Height 153cm
Birth Place シエルジェ自治領
好きな食べもの ヤキソバパン

リルカが使えるグッズ

ファイアロッド

前方に炎の玉を飛ばして仕かけを作動させます。障害物を燃やしたり、燭台に火をともします。また、凍ったものを溶かすこともできます。



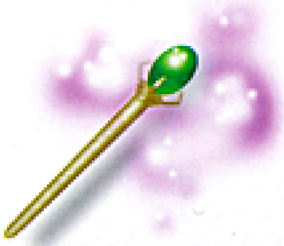


フリーズロッド

前方に氷を飛ばして仕かけを作動させます。燭台にともした火を消すことができます。また、特定の対象物を一定時間凍らせることもできます。

チェンジロッド

ダンジョンに存在する特定のブロックをジェムに変えることができます。ジェムに触れると、キャラクターのHPが少しだけ回復します。



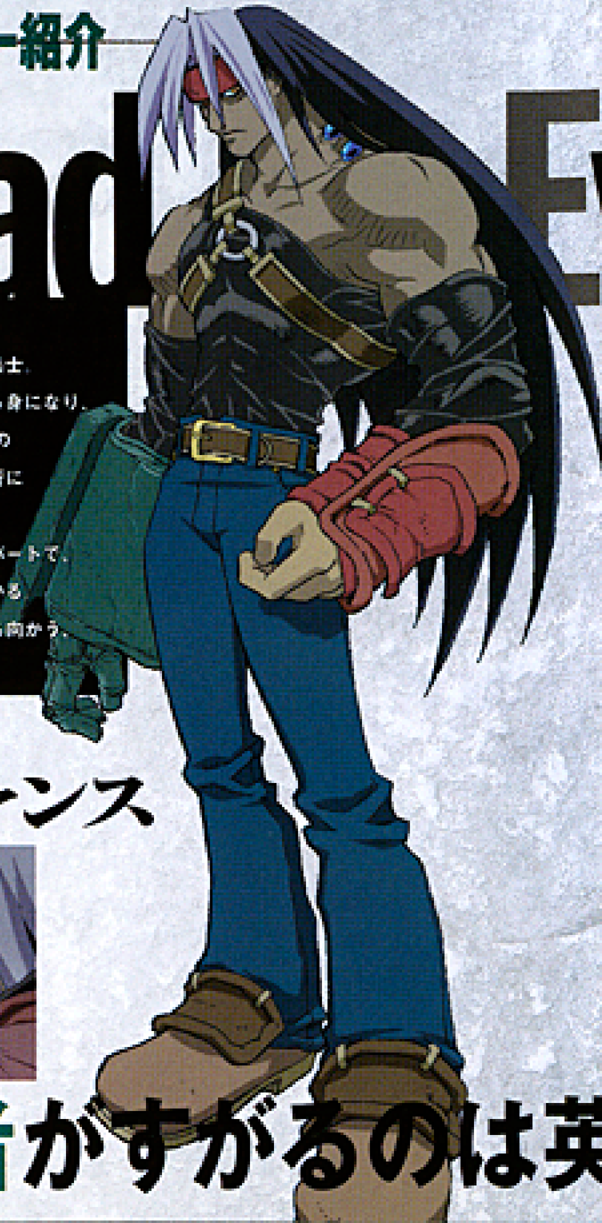
ばれた、お姉ちゃんみたいになりたいの

Character

キャラクター紹介

Brad Ev

英雄と称えられた、
元スレイハイム解放軍の兵士。
ある事情で軍から追われる身になり、
捕らえられて、特Aランクの
囚人ばかりを集めた刑務所に
収容されてしまう。
火器類に関してはエキスパートで、
爆発物の扱いにも長けている
冷静な判断力で難事に立ち向かう、
優秀な戦士。



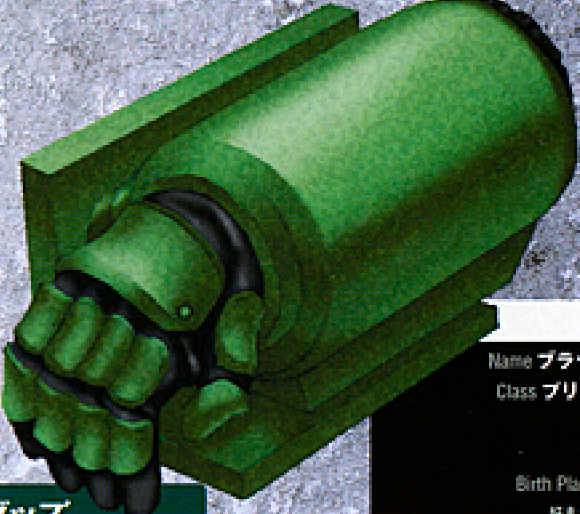
ブラッド・エヴァンス



生き残った者かすがるのは英

Character

vans



Personal Data

Name	ブラッド・エヴァンス
Class	プリズナーNo.666
Age	32
Height	199cm
Birth Place	スレイハイム
好きな昆虫	カブトムシ

ブラッドが使えるグッズ

キックブーツ

強く蹴ることで障害物を
破壊したり、押したりすることが
できます。ブロックや木箱のほか、
意外なものも押せるので、
いろいろ試してみましょう。





ボム

爆弾を仕かけて障害物などを
爆破することができます。
岩でふさがれた通路や
壁穴などがあったら、
爆弾を使って
破壊していきましょう。

アースシェイカー

大きく地面をゆるがして、
キャラクターのいる部屋内に
存在する破壊可能なものを、
すべてこわすことができます。



雄なんかではない。そうだろ?

キャラクター紹介

カノン

Kanon

アシュレーをつけ狙う女戦士。
「渡り鳥」と称される、
各地を放浪する
ハンター稼業についている。



ティム・ライムレス

Tim Rhymeless



少女のような優しげな風貌を持つ少年。
ガーディアンと交信できる
不思議な能力を持っている。

Character



アナスタシア

Anastasia

「剣の聖女」と呼ばれた伝説の英雄。
ファルガイアの地を襲った
「焔の災厄」とともに姿を消した。



ルシエド

Lucied

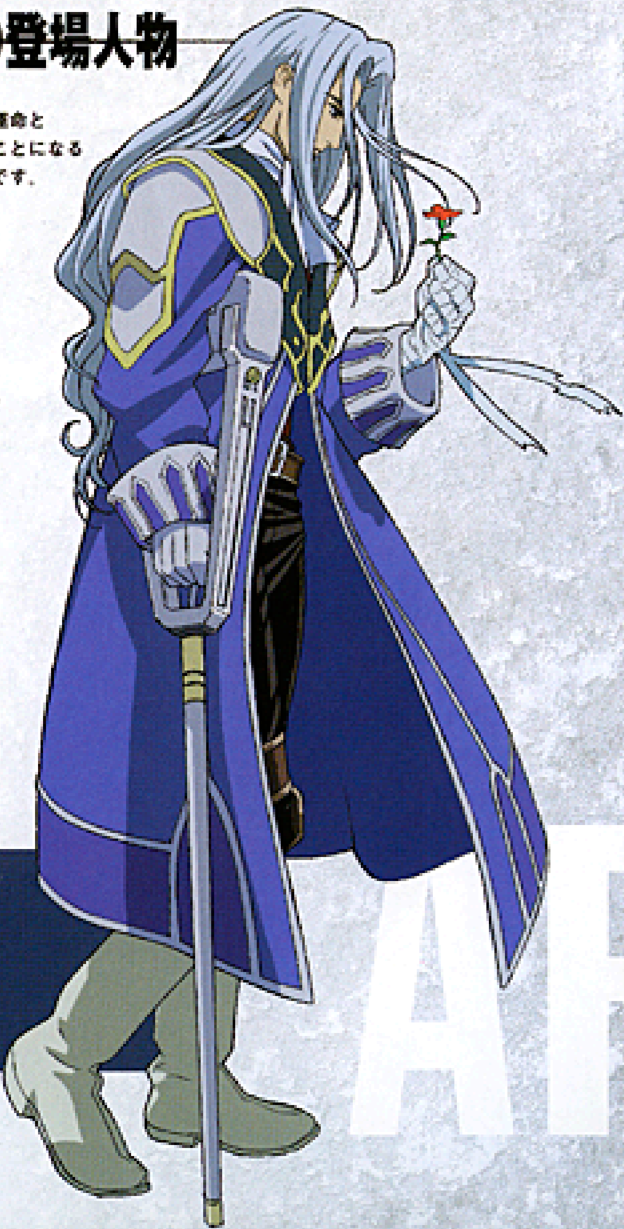
欲望をつかさどるガーディアン。
「焔の災厄」との戦いにおいて
「剣の聖女」に協力したと伝えられている。

MS

アームズ

その他の登場人物

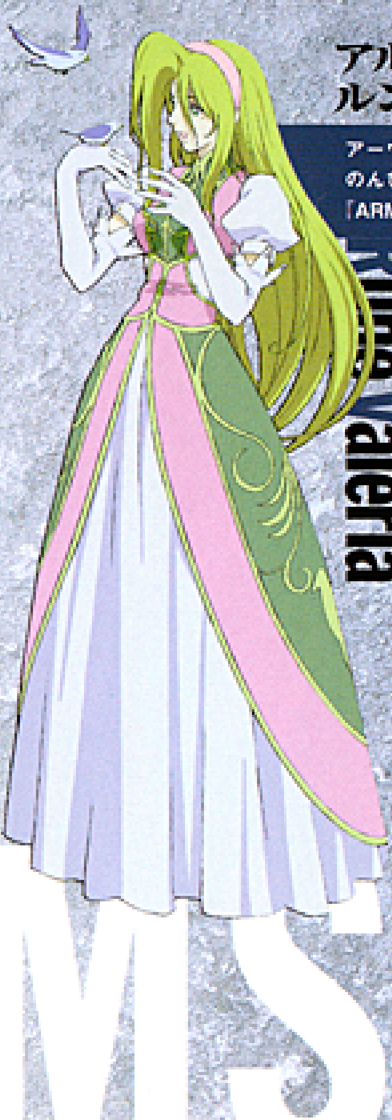
物語において、
アシュレーたちの運命と
深い関わりを持つことになる
キャラクターたちです。



アーヴィング・フォルド・ヴァレリア
Irving Vold Valeria

タウンメリアに遊在する貴族。
崩壊の危機に見舞われた
「ARMS」を買い取り、
私設の独立遊撃騎士団として
育てあげていく。
アシュレーたちにとっては
頼りになる指揮官である。

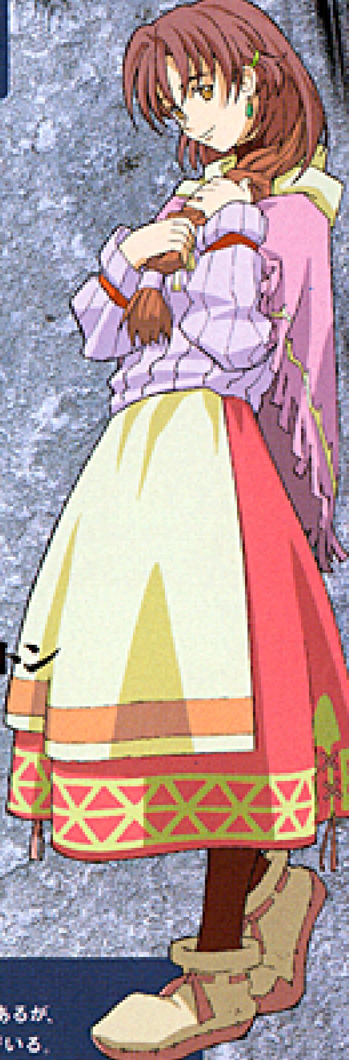
Character



アルテイシア・ルン・ヴァレリア

Altaecia Rune Valeria

アーヴィングのふたごの妹。
のんびりとした穏やかな気質の女性で、
「ARMS」の給食当番を自任している。



マリナ・アイリントン

Marina Irington

アシュレーの幼なじみの少女。
アシュレーとは意識しあう仲であるが、
互いにすなおに表現できないでいる。

RMS
アームズ

敵対勢力

ファルガイアの平和を乱すテロリスト組織です。
アシュレーたちと激しく対立することになります。



Character

ヴィンスフェルト・ラダマンテュス

テロリスト集団
「オデッサ」のリーダー。
強烈なカリスマ性と
圧倒的な兵力を武器に、
ファルガイアに独裁政権を
うちたてようと企む。

Vinsfeld Rhadamanthus

オデッサ

OD

Character

COCYTUS
コキュートス



トロメア

『オデッサ』の幹部
『コキュートス』の一員。
武器による接近戦を得意としている。
部下思いで人望があつい。

カイーナ

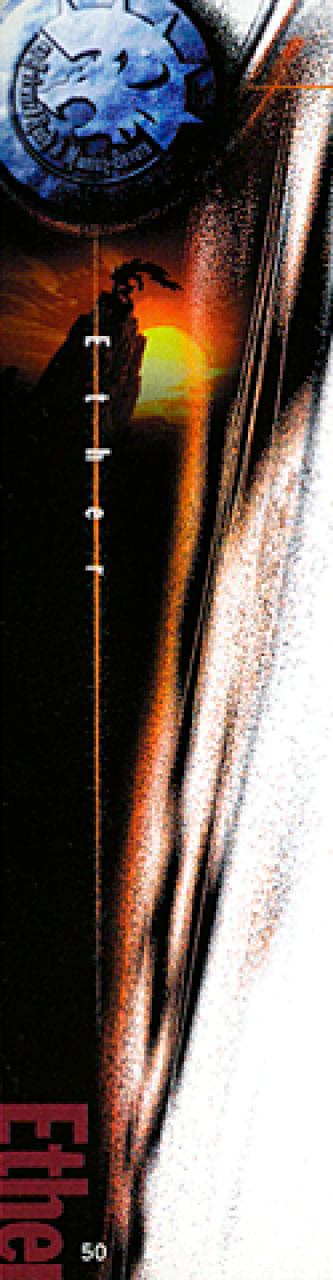
『オデッサ』の幹部
『コキュートス』の一員。
最年少だが、魔鍵ランドルフを
あやつる強力な召喚士でもある。

アンテノーラ

『オデッサ』の幹部
『コキュートス』の紅一点。
前線で作戦行動をとる切りこみ
役で、暗殺術を得意としている。

ジュデッカ

『オデッサ』の幹部
『コキュートス』の一員。
偏執的な性格の持ち主。
銃器に関してはエキスパートである。



冒険のヒント

最後に、冒険を進める上で役立つヒントをいくつか紹介していきます。
ゲーム進行に行きづまったときの参考にしてください。

1 ダンジョンではわざと落ちてみることも必要

ダンジョン内には、足をふみはずすと下に落ちてしまう通路が存在します。時には、わざととびおりないと行くことができない階層などもあります。見えているのにたどりつけない通路などを発見した場合は、落下できる地点をさがしてとびおりてみましょう。



2 進める通路がなくなっていたら？

通路が行き止まりになったら、マップを回転させて、仕かけを作動させるスイッチなどを見落としていないか確かめましょう。色のちがう床がスイッチとなっていたり、もようが異なる壁を破壊すると通路が現れることもあります。また、画面内に見なれないオブジェなどがあった場合は、グッズやアクションを使って徹底的に調べてみましょう。



3 届かない場所にあるスイッチを作動させるには？

基本的にはグッズを使って作動させます。アシュレーのスローナイフの下に落ちる特性を活かしたり、リルカのロッドを使用してみましょう。スイッチが斜め方向にある場合は、キャラクターの向きを調整して当ててみてください。







4 石碑を見つけたら必ずセーブを！

ダンジョン内で不思議な石碑を見つけたら、念のために必ずセーブする習慣をつけましょう。
石碑はたいてい、複雑な仕かけを解いた直後か、ダンジョンの全行程の中ほどくらいにあることが多いようです。万全の準備を整えて先の難関に備えましょう。



5 パーソナルスキルを活用しよう

戦闘で苦戦しがちな場合は、パーソナルスキルでキャラクターの能力をおぎないましょう。
特に敵からの攻撃でステータス異常が起きると、戦闘が長びいて不利になります。
毒や混乱などのステータス異常を回避するスキルをマスターしたあとで能力アップ系のスキルをつけていくのがお薦めです。



6 イベントの情報がつかめないときは？

町の人びとの話をつぶさに聞いてみましょう。
一度会話した人物でも、別の機会に話しかけると思わぬ情報を提供してくれることがあります。
また、頼みごとなどをされた場合は引き受けてみましょう。何らかの発展があるはずです。



7 ボス戦では本体以外を先に攻撃

例えば足が攻撃できるボスの場合、先に足を攻撃して倒すと、足を使った攻撃を使ってこなくなります。
経験値などがよぶんに入手できますので、ボス戦では必ず本体以外の部位を攻撃してから、本体を倒すようにしましょう。



Ether

スタッフリスト

Staff List

●プロデューサー
福島 孝　金子 孝弘

●ディレクター
佐藤 伸和　永野 英太郎

●トータルゲームデザイン／シナリオ
金子 彰史

●イベントアシスト
河野 隆之　西山 高央

●イメージコンテ
金子 祐之

●チーフマップデザイン
増崎 英明

●マップデザイン
堀 寛之　河野 隆之
金子 祐之　方野 裕行
西山 高央　佐藤 宗徳

●バトルデザイン
石川 直紀

●バトルアシスト
方野 裕行

●キャラクターグラフィック
渡辺 明寿　比企 ゆう

●チーフフィールドグラフィック
松下 敬子

●フィールドグラフィック
藤井 二太郎　小野 典久
檜山 正浩　岩田 健
平田 慎弥　小林 豊
木幡 正人

●チーフバトルグラフィック
大窪 哲也

●バトルグラフィック
渋谷 康宏　石井 宏規
荻林 貴之　国本 豊
穂積 さやか　ぎんた
中澤 伸雄

●エフェクトグラフィック
峯村 直哉

●キャラクターデザイン原案
藤井 二太郎
渡辺 明寿　比企 ゆう
石井 宏規

●モンスターデザイン
大窪 哲也
渋谷 康宏　石井 宏規
荻林 貴之　国本 豊
穂積 さやか　中澤 伸雄
小野 典久

●フィールドプログラム
鈴木 貴雄　山本 正則

●バトルプログラム
高林 雄一

●バトルエフェクトプログラム
うらばん　山本 正則

●イベントスクリプト
金谷 文洋　武田 慎二
鈴木 貴雄

●ユーティリティープログラム
うらばん

●プログラムサポート
Michelle Ahiko

●ゲーム制作
メディア・ビジョン株式会社

●サウンドプロデューサー
藤澤 孝史

●サウンドエフェクト
荒木 裕子　相谷 浩之

●サウンドアドバイザー
高田 征典

●ミュージック
なるけみちこ

●レコーディングディレクター
清水 郁彦　榎本 誠一
矢部 敦志

●レコーディングエンジニア
青砥 州比古　石井 達也
小杉 麻樹

●ミュージックプログラミング
下平 太

Staff list

Staff List

「WILDARMS2ndIgnition
～どんな時でもひとりじゃない～」
唄:麻生 かほ里
作詞・作曲:なるけみちこ
編曲・指揮:外山 和彦

「夜空」
唄:麻生 かほ里
作詞・作曲:なるけみちこ
編曲:なるけみちこ・山中 剛

「ATOMIC ARMS」
唄:ゴスペラーズ
作曲:なるけみちこ
編曲:なるけみちこ・山中 剛
コーラスアレンジ:ゴスペラーズ

「Resistance Line」
唄:麻生 かほ里
作詞:なるけみちこ・岩崎 良彦
作曲:なるけみちこ
編曲:見良津 健雄

「奇蹟」
唄:麻生 かほ里
作詞・作曲:なるけみちこ

「Zephyrs' s」
唄:麻生 かほ里
作詞・作曲:なるけみちこ
編曲:CHOKKAKU

●アニメーションプロデューサー
寺川 英和

●監督
岡村 天斎

●絵コンテ
岡村 天斎　安藤 真裕

●アニメーションキャラクターデザイン／
作画監督
斎藤 卓也

●原画
岸田 隆宏　児山 昌弘
中谷 誠一　安藤 真裕
西田 亜沙子　伊藤 嘉之
門 智昭　吉田 徹
入江 健司　西村 博之
竹田 逸子　浜名 孝行
斎藤 卓也　岡村 天斎

●美術監督
小倉 宏昌

●背景
小倉工房

●動画検査
市万田 千恵子

●動画／プロダクション・アイジー
石川 智美　大田 和寛
中島 由香　原 広代
酒井 怜子　島田 美紀
中林 美佳　伊藤 弘樹

●動画／アイジー新潟
内藤 弘賀　石崎 和哉
岡 晋之　中山 大輔
森田 史　三田 由紀子

●動画／スタジオたくらんけ
近藤 梨恵　寺田 久美子
小松 英司　伊藤 良太

●動画／A.P.P.P.
東坂 ゆりか　五関 裕子
山本 三輪子　市川 浩二

●動画／じゃんぐるじむ
平田 晃生　横山 貴子
新井 佐紀子

●動画
OH!プロダクション
AIC

●色彩設定・色指定
茂木 早苗

●仕上
佐藤 珠香　伊藤 光子
森 夏子　佐久間 未希

●撮影
古川 誠

●3Dアニメーション
松本 薫　山崎 嘉雅

●エフェクト
海鋒 重信

●彩画
水田 信子

スタッフリスト

●2Dワークス
垣塚 司

●編集
浅野 真樹子

●制作担当
西沢 正智

●制作デスク
高橋 朋

●制作進行
若林 浩二

●アドバイザー
高木 真司

●アニメーション制作
プロダクション・アイジー

●パッケージコーディネイト
小宮 浩典　　鈴木 宏枝(SMC)

●パッケージ・タイトルデザイン
鈴木 雅人(SMC)

●パッケージライティング
関根 博美

●ゲストモンスターデザイン
丸山 浩　　永野 のりこ
新貝田 鉄也郎

●プロモーション
佐伯 雅司　　小室 史
西島 卓

●セールスプロモーション
斎藤 紀夫　　内藤 克彦

●クオリティマネジメント
赤塚 孫一　　遠藤 美香
石川 宏史　　藤 寿美
内田 智　　広渡 大輔
島田 達男　　三友 健太郎

●スペシャルサンクス
木下 孝実　　菅原 綾
井上 尚樹　　館内 なお子　　Czar
和田 浩行　　新野 敏也　　河内 義統
株式会社ソイツァーミュージック
(株)フィルイン
Ki/oon Records
株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ
ソニーPCL株式会社

●スーパーバイザー
宮田 敏幸　　長嶋 行男

●エグゼクティブプロデューサー
佐藤 明

●プロデュース
株式会社コントレイル

●製作・著作
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

WILD ARMS 2

Staff List

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。



SCPS 10089～10090